

Annexe du séminaire « techniques de climat »

La mise en œuvre de la créativité suppose de réunir deux dimensions (c'est un peu « la tête » et « les jambes ») :

- D'une part, **la maîtrise de techniques**, de méthodes, de démarches intellectuelles, qui s'apprennent. On les appelle des « techniques de recherches d'idées ».
- D'autre part, **l'art de maîtriser la dynamique** d'un groupe créatif, l'art de créer un climat propice à l'expression intuitive et émotionnelle, l'art de créer une ambiance permettant le rêve.

Ce dont il est question ici, c'est du **climat psychologique** qui entoure la mise en œuvre des techniques de recherche d'idées au sein des groupes créatifs.

Pour décrire ce climat, nous parlerons de « posture », une expression que nous aimons parce qu'elle s'apparente à la danse et qu'elle décrit bien le lien qui existe entre une attitude mentale, psychologique et une gestuelle corporelle. En fait, nous avons distingué deux types de posture que nous avons nommées « posture dynamique » et « posture sensible ».

La « posture dynamique » correspond à des exercices rapides et pragmatiques, où l'on court-circuite le raisonnement par la rapidité, voire la précipitation.

La « posture sensible » correspond à des exercices où à l'inverse, on effectue une plongée plus lente dans les méandres de l'inconscient.

Parce que la créativité est une rupture temporaire par rapport à la logique, à la raison, à l'ordre généralement, **elle ne fonctionne pas assis autour d'une table**. Parce qu'autour d'une table, on retrouve immédiatement les réflexes conditionnés de la raison. Autour d'une table, machinalement, on cherche une feuille pour prendre des notes, on est conditionné par les années d'école où l'on écoute un professeur, par les années de réunions professionnelles où l'on note des instructions pour passer à l'action efficacement, où l'on parle à tour de rôle et quand on vous le demande.

La mise en jeu du corps est un changement fondamental dans la mise en jeu de « l'autre pensée ». Comme un enfant qui apprend à marcher, le langage du corps permet de se mouvoir dans un autre espace et de s'affranchir momentanément des contraintes et surtout d'oublier la raison, juste un instant.

C'est à partir de ce moment que l'animateur peut commencer à former le groupe, où il peut commencer l'entraînement à l'utilisation des techniques d'expression corporelle, graphique et d'exploration sensorielle. Où il peut entreprendre l'apprentissage des techniques de recherche d'idées dont le cœur est constitué par

les associations d'images – auxquelles on s'est entraîné en effectuant des « Passages de gestes » ou en construisant une « Machine vivante », où il peut préparer le groupe à effectuer des analogies en commençant par des « analogies personnelles » ; où il peut habituer le groupe à prendre le risque de lancer une idée apparemment incongrue en prenant d'abord le risque d'aller à la limite d'un « déséquilibre corporel » exercice symbolique de la production d'idées.

Exercer sa créativité passe également par un retour à l'enfance et la majorité des exercices présentés ici ne se comprennent, et ne fonctionnent, que si l'on accepte cette règle du jeu. Les exercices corporels s'apparentent effectivement à des jeux mais pourtant ils ne sont jamais gratuits. Tous ont une fonction précise.

Paradoxalement, c'est en supprimant la parole que nous avons fait les plus grands progrès pour améliorer la communication dans les groupes en faisant pratiquer un ensemble d'exercices regroupés sous une expression qui désigne ce qu'ils ne sont pas plutôt que ce qu'ils sont : les techniques « non verbales ».

Au cours de cette session on pratiquera une série d'exercices que nous avons regroupés dans une série de catégorie :

- 1) Exercices de présentation
- 2) Exercices énergisants
- 3) Exercices pédagogiques
- 4) Exercices de détente
- 5) Exercices émotionnels
- 6) Exercices pour finir le groupe



Pour chaque exercice, nous commencerons par la pratique, par le vécu puis nous indiquerons :

- les objectifs poursuivis ;
- la manière pour l'animateur de donner la consigne ;
- le mode d'emploi, les circonstances où cet exercice trouve sa fonction ;
- les aspects pratiques (matériel nécessaire, précaution d'usage) ;
- les variantes de l'exercice ;
- puis les conseils d'animateurs, basés sur notre expérience.

Chaque participant recevra un exemplaire du dossier qui fait partie des « Cahiers de la créativité » : une présentation des 60 fiches techniques détaillées et commentées.

La session sera participative : les participants seront invités à présenter de nouveaux exercices issus de leur propre expérience ou bien nous en inventerons d'autres, si le besoin s'en fait sentir.